

<http://www.catan.de/spiel/die-siedler-von-catan/#spieletipps-varianten>

# Catan – Das Spiel

- [tweet](#)
- [teilen](#)
- [+15](#)

•



## *Spieletipps*

Meine erste Catan-Partie verlor ich gnadenlos. Mir hatte ja auch keiner gesagt, dass mit zwei Würfeln die Zahlen 6 und 8 viel häufiger gewürfelt werden als die Zahlen 2 und 12. Sie können sich vorstellen, dass ich für meine Siedlung, die zwischen Landschaften mit den Zahlen 2, 12 und 3 platziert war, kaum Rohstoffe bekam. Damit es Ihnen nicht so ergeht wie mir, habe ich ein paar Tipps für Sie aufgeschrieben. Außerdem beschreibe ich Ihnen noch zwei Varianten, mit denen ich gerne spiele.

### **1. Würfelwahrscheinlichkeit**

Wenn mit 2 Würfeln 36 mal gewürfelt wird, gibt es statistisch folgende Ergebnisse:

2,12 - je 1x  
3,11 - je 2x  
4,10 - je 3x  
5,9 - je 4x  
6,8 - je 5x  
7 - 6 x

Daraus ist ersichtlich, dass die Zahlen umso häufiger gewürfelt werden, je näher sie an der „7“ liegen. Siedlungen sollten daher, zumindest zu Beginn des Spieles, an Landschaften mit Zahlen nahe der „7“ gegründet werden.

## **2. Landschaftsvielfalt**

Man sollte darauf achten, dass die beiden ersten Siedlungen an möglichst alle Landschaftsarten grenzen. Nur so kommt man zu möglichst vielen, verschiedenen Rohstoffen, was teure Tauschaktionen mit der Bank erspart.

## **3. Zahlenvielfalt**

Günstig ist auch eine breite Streuung der Zahlenwerte. Eine Siedlung an zwei 8er Feldern ist ungünstiger als an zwei Feldern mit 6 und 8.

## **4. Häfen**

Häfen sind besonders dann wichtig, wenn man von einer „bestimmten“ Rohstoffsorte gute Erträge erwarten kann.

Wer beispielsweise mit seinen Siedlungen an Weidefeldern mit guten Zahlenchips sitzt, sollte möglichst bald eine Siedlung an einer Küstenkreuzung mit dem 2:1-Wollehafen gründen. Er kann dann Wolle 2:1 gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen.

## **5. Handeln**

Wer gut handelt, verbessert seine Gewinnchancen. Wenn Sie mit einem Mitspieler Rohstoffe tauschen, verschaffen sich Ihr Tauschpartner und Sie einen Vorteil gegenüber den restlichen Spielern. Je weniger Sie handeln, umso mehr Vorteile verschenken Sie.

## **6. Jammern**

Ein bißchen Jammern an der richtigen Stelle wirkt oft Wunder. Man tauscht besser mit Ihnen und der Räuber meidet Ihre Felder. Aber übertreiben Sie es nicht!

# Varianten

Folgende Varianten sind unbedingt empfehlenswert:

## 1. Drei-Siegpunkte-Regel

Der Räuber darf nicht auf ein Feld mit einem Zahlenchip gesetzt werden, wenn an dieses Feld eine Siedlung grenzt, deren Besitzer weniger als 3 Siegpunkte besitzt. Zu Beginn des Spieles, wenn noch alle Spieler über weniger als 3 Siegpunkte verfügen, muss der Räuber somit auf ein Feld ohne benachbarte Siedlung versetzt werden. Geht das nicht, bleibt er auf der Wüste stehen oder wird in die Wüste zurück gesetzt.

## 2. Handeln und Bauen gemischt

Die Reihenfolge „erst handeln, dann bauen“ ist aufgehoben. Es ist erlaubt, zu handeln, dann zu bauen, erneut zu handeln, wieder zu bauen, usw.. Wenn nach dieser Variante gespielt wird, ist es auch erlaubt, einen soeben gebauten Hafen sofort zum Seehandel (Handel mit der Bank zu verbesserten Tauschbedingungen) zu nutzen.

- [Übersicht](#)
- [Spieleinführung](#)
- [Catan Brettspiel Assistent](#)
- [„Play it Smart“-Räuber](#)
- [Pressestimmen](#)
- [Spieletipps & Varianten](#)
- [Videos](#)
- [Downloads](#)
- [Zugehörige Blogbeiträge](#)
- [FAQ »](#)





## Top-News

**31.07.2017**

Die Fürsten von Catan für iOS nicht mehr im App Store – Neue App bereits in Arbeit

**17.07.2017**

Der Winter naht ... A Game of Thrones - Catan angekündigt!

**01.07.2017**

Catan Shop mit neuem Betreiber

**23.06.2017**

Der Catan Shop zieht um!

**17.06.2017**

Catan - Die Legende der Seeräuber - Unboxing Video

[Alle News »](#)